

# PRODUKCJA GIER WIDEO



# Santa Monica w Kalifornii



# Naughty dog

•Naughty Dog, Inc. – amerykański producent gier wideo z siedzibą w Santa Monica w Kalifornii założony przez Andy Gavin i Jason Rubin w 1984 roku. W 2001 roku studio zostało przejęte przez Sony Computer Entertainment i od tej pory wszystkie gry są pisane wyłącznie na konsole PlayStation.

•Firma słynęła w branży z:

-Reputacja – dopieszczanie gier

-Uczynienie z crunchu standardu

# Nathan Drake

- Bohater na wzór Indiany Jonesa
- Na początku „Uncharted 4” dał sobie spokój z wysokooktanowymi gonitwami za skarbami i poddał się nudnej rutynie wieczorami jedząc kluski i grając w gry video ze swoją żoną Elena
- Przypomina się graczowi sceną strzelania z zabawkowego pistoletu do ustawionych na strychu celów
- Po latach absencji pojawia się jego brat i Nathan jest gotowy do wciągnięcia się w kolejną awanturę

# Pierwsze Uncharted 1

- Pierwsze Uncharted było nietypowym posunięciem studia
- Firma przez 20 lat zajmowała się grami platformowymi: „Crash Bandicoot” czy „Jack&Daxter”, które rozrosły się do ikonicznych serii na PlayStation.
- 2001 Sony kupuje Naughty Dog
- Ama Hennig rozpoczyna pulpową grę przygodową zainspirowaną Indiana Jonesem

# Pierwsze Uncharted 2

- Rozpoczęcie nowej serii było trudne i ryzykowne, nie to co sequel
- Dlatego studio dokooptowało paru pracowników o hollywoodzkim rodowodzie, lecz bez doświadczenia w grach i musiano ich wdrażać
- Dyrektor artystyczny Bruce Straley wybywał do designerów i chodził z nimi na lunchy m.in. z Neilem Druckmanem, który pomógł napisać Henning scenariusz
- Uncharted 1 ukazało się w 2007

# Uncharted, a „The last of us”

- Przy Uncharted 2 Straley zostaje reżyserem, a Amy Henning dyrektorem kreatywnym
- Wychodzi w 2009 i biorą się za Uncharted 3, które wychodzi w 2011
- Straley i Druckman oddzielili się chcąc spróbować czegoś nowego. Postapokaliptyczna opowieść „The Last of Us”
- Klimat bliski „Drodze” Cormaca McCarthy'ego
- W odróżnieniu od wesołego Uncharted ta była poważna rozpoczynając się od zabicia przez żołnierzy 12-letniej córki głównego bohatera

# • „The last of Us”

• Białe plamy scenariusza w „The last of Us” umożliwiające graczowi dopowiedzenie sobie uczuć bohaterów

• Problemy jak zrównoważyć przejmujące emocjonalne sceny ze strzelaniem do zombie

• Obawiali się, że „The Last of Us” okaże się katastrofą

• Kiedy w czerwcu 2013 wreszcie się ukazało fani i krytycy piali z zachwytem



# THE LAST OF US



# Odmieniony Nathan Drake

- W tym czasie 2011-2014 Ammy Hennig harowała z zespołem nad „Uncharted 4”
- Pomysły na uatrakcyjnienie:
  - Dodanie jakiegoś pojazdu
  - Dodanie haka wspinaczkowego
  - Aby przez połowę gry Nathan nie używał broni, a walczył wyłącznie na pięści co lepiej współgra z jego wesołym charakterem
- Pojawia się Sam, stary partner Drake'a
- Przez 15 lat Nathan myślał, że zginął, bo im nie

# Fabula U4 wg Henning

- Sam był wrogiem, bo miał żal do Nathana, że zostawił go na pewną śmierć
- Niemała rewelacja, bo Sam okazał się bratem Nathana i ostatecznie pogodzili się występując wspólnie przeciwko podłemu złodziejowi Rafe
- „Uncharted 4” stanowiło dla „Naughty dog” nie lada wyzwanie. „The last of Us” odebrało bowiem pracowników U4 i Amy pozostał tylko niezbędny personel. Było tylko 1¼ zespołu.
- W marcu 2014 po spotkaniu z prezesami Henning odeszła ze studia na zawsze

# Od nowa

•IGN doniosła, że Druckman i Strayley wypchnęli Henning

•Druckman i Strayley zażądali pełnej kontroli artystycznej nad U4. Po czym wyrzucili wiele dokonanej pracy wartej miliony.

•U4 miało być ostatnią grą serii, a przynajmniej z Nathanem Drakiem. Sony mogło nadal robić serię „Uncharted”, ale z innymi postaciami

•Nad U4 mogło się pochylić prawie 200 ludzi i każdy miał pełne ręce roboty

# Zmiany

.Zdaniem Druckmana dokonywali wyborów na 80% pewności, aby nie pozostawiać zespołu w bezczynności

.Spora część ekipy U4 miała dość nagłych zmian, czuli się wypaleni. Gdy wycinano miesiące ich pracy czuli się, źle, lecz na chłodno wiedzieli, że to najlepsza decyzja

.Przez kilka kolejnych tygodni Strayley i Druckmann z fiszek klecili fabułę na nowo

.Zrobili z Sama i Rafa wielowymiarowe, żywe postacie z krwi i kości

# Scenariusz i gameplay

- Nigdy nie udaje się scenariusza gry napisać w jednym ciągu. Zawsze trzeba coś klecić i przerabiać. Trzeba być elastycznym.
- S&D skompilowali dwugodzinną prezentację i przedstawili reszcie zespołu. Opowieść o uzależnieniu. Stonowane flashbacki i duże wybuchowe sekwencje jakich gracze oczekiwali
- E3 służyło czerpaniu z entuzjazmu odbiorców.
- Dodane do: skakania, wspinania się i strzelania dwie dodatkowe mechaniki: sterowalna ciężarówka i długa lina z hakiem.

# Zarządzanie

- S&D zaczęli zdawać sobie sprawę, że nie mogą odejść. PSX2014 było coraz bliżej.
- U4 nie miało szans ukazać się w 2015 celowali na marzec 2016
- Zwykle jeden szef projektu, a tu dwóch, ale się sprawdzało. Nie mieli producenta od grafików, zakładając, że każdy sam o to zadba.
- Dbali o każdy szczegół jak zagniecenie koszuli czy ruch przekładania strzelby.

# Wykańczanie gry

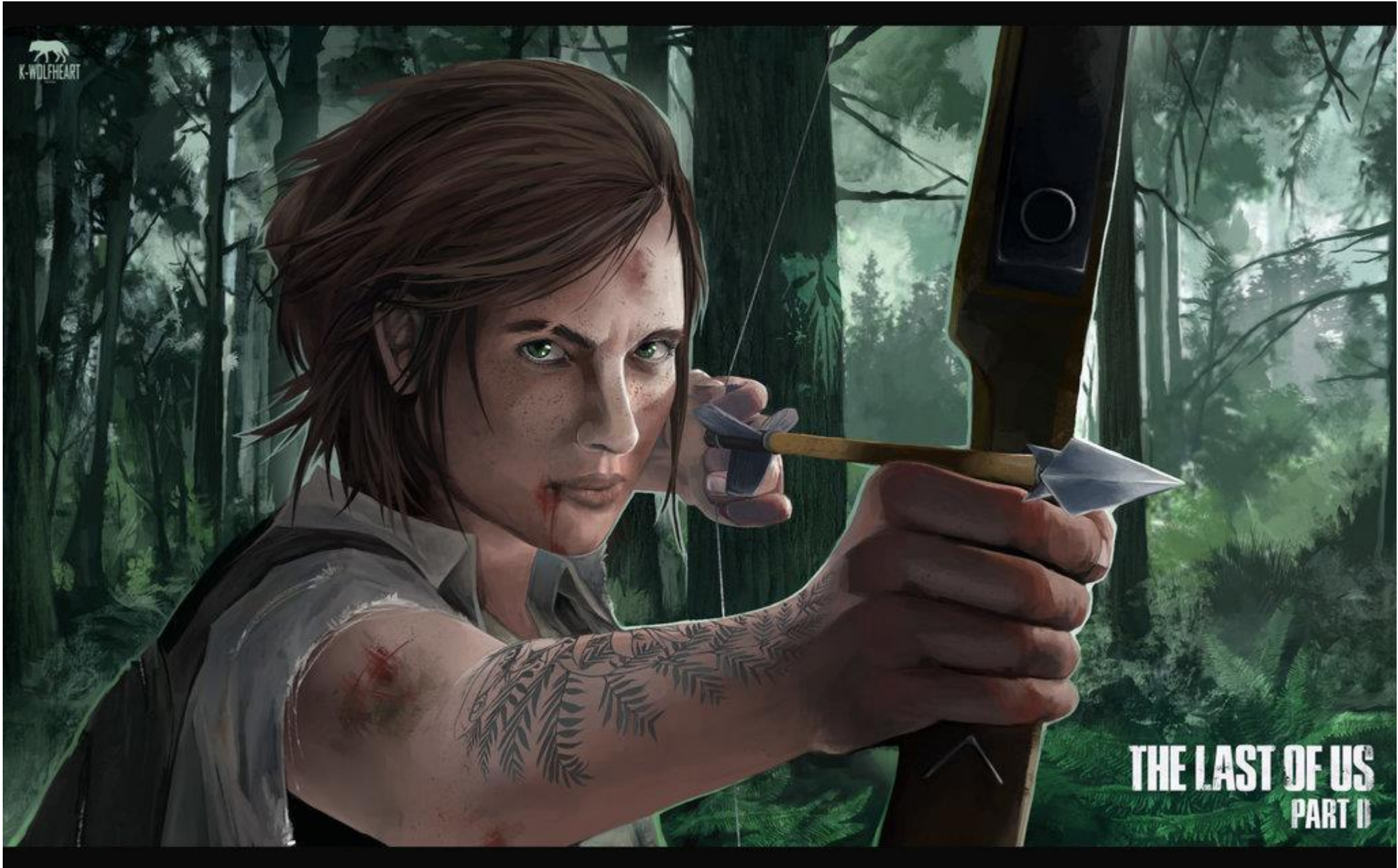
- Na E3 pokazali demo ze strzelaniny na targu i szalonej ucieczki po dachach a potem samochodami
- Entuzjazm graczy i prasy dodał im sił by dalej walczyć o każdy detal gry
- Straylay miał godzinę z domu do biura, więc wynajął dodatkowe mieszkanie bliżej
- Testy na grupach focusowych. Gracze grali, a S&D patrzyli na ich twarze.



# Koniec

- Gracze pomagali wykrywać poważne błędy.
- Usuwanie usterek postępowało, ale data 18 marca była przerażająca.
- Nagle, dostali przesunięcie na kwiecień.
- Potem, gdy musieli skrócić o 3 dni dostali maj
- 10 maja 2016 gra trafiła na półki
- W pierwszym tygodniu 2mln700tys. Egz.
- W kolejnych grach terminy już nie były tak napięte:

K-WOLFHEART



**THE LAST OF US**  
**PART II**



Trusted Reviews

**"Among the best  
in the series"**

GameSpot

**10/10**

Arcade Sushi

**"As action-packed as ever"**

Twinfinite

**"Another amazing adventure"**

Gaming Trend

**"Stunningly beautiful"**

CGM

**"Powerful and memorable"**

Game Informer

**"The perfect epilogue  
to the franchise"**

BGR

**UNCHARTED**

THE LOST LEGACY

**"Stellar"**

Hardcore Gamer

**"Exhilarating and ambitious"**

We Got This Covered

**"A must for Uncharted fans"**

Attack of the Fanboy

**"An epic adventure"**

PlayStation Lifestyle

